

南臺人文社會學報 2020 年 5 月

第二十三期 頁 1-50

大學生對遊戲用於專業英語課之看法

黃郁琇*

摘要

本研究的目的為了解學生對導覽解說英語課中使用遊戲活動的觀點和經驗。其次，本研究將探討學生認為玩遊戲學習英語導覽有何優點和困難，並研究如何幫助他們克服挑戰。換句話說，這項研究旨在幫助教師和學生瞭解使用遊戲所帶來的優點和問題，進而提供透過遊戲進行英語教學課程活動設計之建議。研究問題如下：1. 學生認為在導覽解說英語課程中使用遊戲的觀點和經驗為何？2. 學生認為使用遊戲學習英文有哪些好處？3. 學生喜歡什麼類型的遊戲活動？4. 遊戲過程中學生遇到什麼挑戰？如何幫助他們克服困難？研究以質性和量化方式進行，研究結果顯示：許多學生喜歡上課玩遊戲，享受並投入遊戲之中，許多學生認為自己在遊戲過程中積極參與並專注投入進行思考，並且認為遊戲可以增加學習動機、興趣，在輕鬆愉快的氣氛中學習，可以幫助學生克服焦慮、建立信心，增加和同學互動互助。在提升英文能力方面，學生也認為使用遊戲可以幫助他們增加整體英文能力、聽力、口說、閱讀能力、單字理解記憶、句型等，也讓他們在無意識中就使用了英文。然而，遊戲活動對寫作能力的訓練較少，故研究者建議課程中可以安排更多自製遊戲的活動，讓學生練習溝通合作、蒐集整合資料及改寫和摘要的能力。在導覽專業知識方面，大部分學生也認為遊戲也可以增加他們對臺灣的瞭解。

關鍵詞：英語教學、專業英語、遊戲式教學、導覽解說

*黃郁琇，南臺科技大學應用英語系助理教授

電子信箱：yuhsiu@stust.edu.tw

收稿日期：2019 年 09 月 16 日；修改日期：2020 年 04 月 14 日；接受日期：2020 年 05 月 29 日

STUST Journal of Humanities and Social Sciences, May 2020

No. 23 pp.1-50

College Students' Perceptions of Using Games in an ESP Course

*Yu-Hsiu Huang**

Abstract

The purpose of this study is to understand students' views of and experiences with playing games in an ESP class (Tourist Interpretation English). This study will examine the perceived benefits of the playing games for students' English learning and interpretation skills. Then, we will look at the challenges students encounter and how they can be helped to overcome them. In other words, this study is an attempt to help teachers and students become better aware of both the benefits and problems involved using games and to provide some insights into how to improve the effectiveness of English teaching and learning.

The research questions are as follows: 1. What are students' views and experiences of using games in an ESP class? 2. What are the perceived benefits of playing games for students' English learning? 3. Which types of games do students prefer? 4. What challenges do students encounter, and how can they be helped to overcome them?

The research was conducted in a qualitative and quantitative manner. The results of the study show that students say that they like to play games, enjoy and actively participate in the game and can focus on thinking. Students think that board games can increase learning motivation and interest, help them overcome anxiety, increase interaction, build confidence, and increase interaction with other students. In terms of English proficiency, students believe that the use of games can help to increase the overall English ability, listening, speaking, reading, word comprehension, vocabulary retention, and sentence patterns, etc. Playing games also allow them to use English unconsciously. In terms of professional interpretation knowledge, most students also believe that games can also increase their understanding of Taiwan.

Keywords: English as a Foreign Language (EFL), English for Specific Purposes (ESP), Game-based Learning, Tourist Interpretation

*Yu-Hsiu Huang, Assistant Professor, Department of Applied English, Southern Taiwan University of Science and Technology

E-mail: yuhsiu@stust.edu.tw

Manuscript received: Sept. 16, 2019; Modified: Apr. 14, 2020; Accepted: May 29, 2020

壹、前言

一、問題陳述

全球化的發展加上近年來臺灣政府推廣觀光，促成許多國際觀光客來臺旅遊，大量的國際交流和觀光活動也增加了旅遊業界對具有英語溝通能力的從業人員和英語培訓課程的需求，特別在觀光導覽活動，需要能夠將文化、歷史、建築、古蹟特色、美食，以英語深度介紹給觀光客的專業人員。各級學校英語課程普遍開設，然而針對專業的英語導覽教學的研究較為缺乏，教授相關課程也有其困難度，因為導覽課程不僅牽涉了英語能力的培養，也需要提升學生的導覽知識和技巧。

二、研究目的

傳統的講述單向式教學可能無法提升學生對英語導覽知識和技巧的興趣及能力。運用遊戲進行學習已成為許多機構提升學習者學習動機和成效的方法(侯惠澤, 2018)。學習者在遊戲中完成挑戰也會獲得成就感，這種滿足感也會讓玩家持續挑戰更高難度的任務。此外，心流體驗(Flow Experience)也是讓玩家投入享受遊戲過程的重要因素。心流概念由Csikszentmihalyi (1991)提出，是指當一個人的能力和任務的難度巧妙達到平衡，則會在活動中全神貫注而忽略周遭事物和忘記時間流動的一種經驗和心理狀態。因為這種專注的投入感會在腦部產生一種愉悅的感受，讓玩家更喜歡專注於活動之中。研究也發現，具有心流體驗和學習表現呈正比；具有高度心流體驗的學生，學習表現較好；而心流體驗低的學生，學習表現較差(Hsieh, Lin, & Hou, 2016)。本研究希望開發並探討使用遊戲進行英語導覽教學的可能性。研究旨在了解學生對導覽解說英語課中使用遊戲活動的觀點和經驗，幫助教師和學生瞭解使用遊戲所帶來的優點和問題，進而提供透過遊戲進行英語教學課程活動設計之建議。

三、研究問題

研究問題如下：研究問題如下：1.學生認為在導覽解說英語課程中使用遊戲的觀點和經驗為何？2.學生認為使用遊戲學習英文有哪些好處？3.學生喜歡什麼類型的遊戲活動？4.遊戲過程中學生遇到什麼挑戰？如何幫助他們克服困難？

貳、文獻探討

一、臺灣的觀光發展

自20世紀末以來，旅遊業持續增長，成為世界上規模最大、發展最快的行業之一。旅遊業的發展促進了經濟增長，提供了就業機會，創造了收入，促進了許多國家的基礎設施建設（Chen & Chiou-Wei, 2009）。面對繁榮的全球旅遊經濟，臺灣政府也瞭解發展觀光旅遊業的重要性，因為觀光旅遊發展可以增加臺灣的文化和環境資源價值，同時促進經濟成長，所以政府以觀光立國為目標致力將臺灣發展成為21世紀的旅遊中心，以開拓多元市場與活絡國民旅遊為兩大主軸研擬觀光新政策，以「輔導產業轉型、發展智慧觀光、推廣體驗觀光」為方向，形塑臺灣成為「智慧行旅、感動體驗」之亞洲重要旅遊目的地。（周永暉、歐陽忻憶與陳冠竹，2018）。自2004年以來，一系列政府主導的國際行銷活動成果豐碩，來臺灣旅遊的國際遊客人數大幅增加。交通部觀光旅遊局的數據顯示，2018年有11,066,707名遊客到臺灣旅遊，比起2017年成長率為3.05%（交通部觀光旅遊局，2019）。其中4,220,892位來自中國，佔總來臺旅遊人數38.14%，另外6,845,815位來自其他國家，佔總來臺人數61.86%。為數眾多的國際遊客也提高了旅遊業界對具有英語溝通能力的觀光從業人員和培訓課程的需求。

二、專業英語教學

近幾十年來，由於全球化發展的影響，英語已成為全球共通語言。尤其對觀光產業的從業人員，英語更是必備的溝通工具(Prachanant, 2012)。全球各國觀光業都對能使用英文與國際旅客進行溝通的專業人員有高度的需求(Blue & Harun, 2003)。而臺灣的經濟發展在很大程度上取決於出口貿易和觀光業，因此臺灣高等教育的英文課程中，提供許多專業英語(ESP)課程，如觀光英語、接待英語、導覽英語、機場英語等課程，以培養產業需求的人才。

然而專業英語(ESP)被認為是一個跨學科的領域，橫跨語言知識和學科知識(Chen, 2011)，所以教學上有其困難性，例如課程時數、師資的專業背景、專業經驗和專業知識、學生程度、班級大小、教學重點、專業分工等，都有許多學者予以研究論述(Chen, 2000; Ewer, 1983; Huttner, Smit, & Mehlmauer-Larcher, 2009; Hsu, 2014; Lai, 2005; Wu, & Badger, 2009)。例如在四大語言能力中，說和聽被視為最前兩名重要的技能，因為大部分的觀光旅遊服務是透過面對面口語溝通進行，例如：提供指引、理解需求、回答問題等。而讀寫被視為是相對不重要的技能，因為只有當旅客需要更多的深度資訊時，從業人員才必須進一步研讀或撰寫相關資料(Prachanant, 2012)。然而，在導覽解說的準備工作中，導覽人員必須能夠閱讀理解景點相關資料整理重點，再把歷史文化及景點特色用口語方式傳達給遊客。所以聽說讀寫在導覽解說中都有其不可或缺的功能。

三、觀光導覽解說

在觀光旅遊業中，導覽解說扮演了非常重要的角色。導覽人員必須具備專業知識和英文解說能力，身為當地文化與訪客之間的介面，他們可說是旅遊成功的關鍵因素(Ong, Ryan, & McIntosh, 2014)。但是針對導覽解說英文訓練課程所作的研究非常少見。為了瞭解專業英語課程種種因

素造成的教學問題，學者（Huang, 2013; Huang, 2017）針對引進業師授課、專業導覽人員教學示範和學生實地演練等方式進行研究。研究發現，聆聽業界專家的工作經驗分享可幫助學生培養對職業的認識、瞭解工作價值、認識客戶服務內容，並減少他們對未來的職業發展的焦慮。學生也相當感謝業界專家分享的專業知識，認為可以提高他們對職場文化的接觸。針對專家導覽示範的研究發現，觀察業界專業進行實地導覽示範對學生有許多的幫助，例如瞭解古蹟重要性、學習認知導覽重點、學習英語詞彙和發音、增加對觀光導覽的興趣等。而學生也對自己去實地演練進行導覽活動有正面看法，認為它有助於增加他們對在地文化遺產和文化、歷史和建築的認識、擴大他們的英語詞彙量、提高他們的英語導覽技巧、並有助於他們熟悉導遊導覽相關工作內容（Huang, 2017）。

然而在學生實地體驗導覽活動的過程中，也有許多的挑戰。學生遇到的主要問題包括難以找到適當的導覽文本和材料、不知如何確定主題、缺乏歷史和文化知識、理解英文資訊有所困難、對如何轉變正式的英文文本為口語風格也相當困惑，還有其他如將文化特定術語從中文翻譯成英文、組織主題、發音等問題（Huang, 2017）。學生表示他們需要老師協助尋找導覽材料和主題，想要提高他們的英語流利程度，並提高他們的導覽技巧。學生對歷史、建築、文化和宗教知識的不足常常阻礙了他們對英文和中文文本的理解。因此學者研究建議（Huang, 2017），教師應先將歷史、文化、宗教和建築等基礎知識教授給學生，同時教導特定文化相關的英語專業術語和表達方式以幫助學生克服英語導覽的困難。

以傳統的講授方法呈現文化、歷史和建築知識可能對學生較沒有吸引力，不能引起學生對枯燥的歷史建築文化知識產生興趣。要訓練學生可以把這些導覽知識用英語呈現也有其難度。為了提高學生對導覽知識的興趣並幫助他們更有效地獲得口語解說的技巧，本研究的研究人員在閱讀文本、回答問題和進行考試及學生演示的傳統教學方法之外，使用遊戲融入課程，並開發多種遊戲，嘗試以遊戲的方式提升學生學習導覽

的興趣和知識。

四、遊戲式學習

遊戲的定義：遊戲是有目的、有規則的一個活動，玩家彼此以口語或書寫語言的方式進行溝通和競爭 (Richard, Platt, & Platt, 1995)。遊戲是人類重要的生命活動之一，大部分人類的童年時光都在遊戲中度過，從中培養了許多生活必備的能力，如觀察能力、專注能力、問題解決、邏輯思考、美感體驗、溝通協調、創造規劃等 (侯惠澤, 2018)。遊戲有助於人類腦部的發展，因為遊戲可以增加想像力、創造力 (Pound, 2005)。遊戲在教育的使用和研究相當廣泛。近年國際上許多企業和學校為了將工作和學習變得更有興趣，將科學知識或教育普及化推廣的一個做法就是遊戲化 (Gamification)。遊戲化就是將遊戲的規則和設計用在一個非遊戲的領域 (nongame context) (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011)。遊戲式學習 (game-based learning) 或教育性遊戲 (educational games) 一直以來也被認為是主動學習的一個教學方式，因為遊戲可以增加學習者的參與度 (Coil, 2017)。

遊戲的種類包含：電動遊戲 (video game)、電腦遊戲 (computer game)、卡牌遊戲 (card game)、骰子遊戲 (dice game)、圖版遊戲 (board game) 等 (Coil, 2017)。桌上型遊戲，簡稱桌遊或不插電遊戲，包含卡片遊戲 (card game)，版圖遊戲 (board game)，骰牌遊戲 (Tile-based game) 或其他在桌上或面對面在平面上玩的遊戲，如大富翁、跳棋、象棋、麻將、撲克牌等 (維基百科, 2019)。

其中桌遊面對面的遊戲環境很類似於教室裡的小組活動。桌遊在教育上有許多的運用，例如Boliders是一款設計路線讓車子競賽的遊戲，適合用來教物理學。在經濟財經教學上，最有名的就是使用大富翁遊戲 (Monopoly)，將財經觀念導入遊戲的實際操作。而在英語學習上較著名

的就是填字遊戲Scrabble。

五、遊戲的特質

遊戲之所以和一般學習活動不同在於它具有一些不同的特質。侯惠澤（2018）認為遊戲的特質為：自由度和控制感、不確定性與新奇感以及成就感。在遊戲中玩家可以自由自在探索各種可能性，有足夠的自由感來進行思考和互動。也可以操弄行動的控制，可以運用自己的知識、能力或策略來進行遊戲的任務。遊戲中的新奇感和不確定性也是讓人想繼續探索的因素，因為這些事件、關卡或遊戲的結果會讓玩家對迎接挑戰充滿興趣（侯惠澤，2018）。在遊戲中新奇和冒險的感受可以增加遊戲的強度和樂趣。玩家可以控制自己失去控制的程度，同時享受冒險和控制感。“The player is able to be in control of being out of control and so enjoys a sense of both risk and mastery simultaneously”（Gordon & Esbjorn Hagens, 2007, p.217）。

六、遊戲的設計

遊戲的設計必須考量主題、機制、配件、美術、耐性等特點（張民杰、賴光真，2017）。遊戲的主題（theme）指的是遊戲的背景，讓玩家可以身歷其境的仿真世界。遊戲的流程、玩法規則和分數計算就是遊戲機制（Mechanism）。遊戲的機制會影響玩家的互動和對遊戲的觀感。常見的桌上型遊戲配件有：說明書、配置圖、卡牌、骰子、微縮模型、籌碼、沙漏、繪圖紙筆或其他特殊情境道具。良好的桌遊設計必須在主題和機制之間有所平衡。美式桌遊如大富翁較著重於主題和劇情的營造，較多使用運氣和擲骰子的機制。而歐式的遊戲較著重策略的使用（張民杰、賴光真，2017）。

Coil（2017）將遊戲分為以科學為基礎的遊戲（science-based game）和科學教育遊戲（science pedagogy）。以科學為基礎的遊戲（science-based

game) 是以科學概念為主軸或機制，如時間線 (Timeline) 這款遊戲，玩家必須將歷史上著名發明或發現卡牌按照時間順序排列，或是進化論 (Evolution)，玩家必須以進化論的原則競爭。而科學教育遊戲的主要目標是教育，例如在一款遊戲Keep Cool，每個玩家都可以在全球氣候政治中扮演一個角色發揮作用。在遊戲的每一輪中，必須選擇做對全部人有益的氣候保護的措施或做只對自我有益的決定。遊戲內的風險有災難，如乾旱、洪水或流行病，也有可能達到穩定的全球氣候。達到目標的人首先獲勝，但如果不能合作，所有玩家都可能因世界氣候的崩潰而失敗。Coil (2017)相信教育遊戲可以是又好玩有又挑戰性，可以刺激學生對知識的興趣，增加學生的參與度，並幫助學生學習和記憶知識。

王聖凱 (2017) 將桌遊機制分類為：1. 卡牌管理 2. 記憶 3. 繪圖/紙筆記錄 4. 溝通/團隊合作 5. 隨機/丟骰子/運氣 6. 想像力/預測/說故事 7. 謎題/推理/邏輯 8. 計時/競速 9. 投票/選取 10. 偽裝/表演 11. 建築/組合/收集 12. 觀察/表演/識別 13. 版塊放置 14. 角色扮演/模擬/拍賣/交易 15. 重新開始/逆轉勝 16. 代幣/下注/點數 17. 行動點數分配 18. 工人擺放。

侯惠澤 (2018) 將桌遊機制分類為：1. 卡牌管理 (Hand Management) 2. 行動點數分配 (Action Point Allowance) 3. 工人擺放 (Worker Placement) 4. 擲骰 (Dice Rolling) 5. 版塊放置 (Tile Placement) 6. 交易 (Trading) 7. 拍賣競標 (Auction/Bidding) 8. 識別模式 (Pattern Recognition) 9. 角色扮演 (Role Playing) 10. 說書/劇本閱讀 (Storytelling)。

而不同的遊戲機制也會影響玩家互動模式。互動模式可分為：競爭、合作、陣營、綜合應用等 (侯惠澤, 2018)。競爭為玩家個人和其他玩家競爭，最後只有一位勝利者。合作為所有玩家共同完成目標，所有玩家一同勝利或失敗。陣營為抽取陣營卡來決定玩家所在的陣營，結果為同一陣營的玩家共同獲得勝利。綜合應用為玩家可以合作度過每個危機但是最後只會有一個贏家，所以要在合作和競爭中取得平衡。

七、語言遊戲的設計

遊戲在語言學習的應用，相關的研究很多。語言學習遊戲主要目地為幫助學習者在放鬆愉悅的狀態降低負面情緒，習得語言（Wang, Shang, & Briody, 2011）。語言類遊戲的種類可分為：語言遊戲和溝通遊戲；前者著重於語言使用的正確性，後者著重於訊息溝通（Wang et al., 2011）。遊戲運用於英文學習的研究眾多，如使用在文法教學（Paris & Yussof, 2017; Phuong & Nguyen, 2017）、單字（Ching, 2011），句型（邱子容，2015）等。而遊戲運用於英文寫作的研究較少，國內只有少見的桌遊運用在中文寫作的研究：使用妙語說書人提升國小學生寫作動機的研究（陸怡臻，2019）。

八、遊戲的正面效果

Krashen(1987)提出情感過濾假說（*affective-filter hypothesis*），認為學生的學習態度和情緒會影響學習效果。消極的態度、缺少動機及學習的熱情，都是一層濾網，阻礙學習者對輸入訊息的理解和吸收，進而影響語言學習的成果。因此，當學習者感到無聊，生氣，緊張，沒有動力，疲憊或壓力時，他們就無法完全接受學習的內容，因為緊繃的情緒或疲憊、處於壓力之下的心理狀態就像一張濾網，阻擋了學習的內容。因此，學習者的情緒和態度是影響學習質量的重要因素。當恐懼和害羞等負面情緒指數較低時，學習效率得到提高。當恐懼和害羞等負面情緒指數較高時，學習效率和品質就會下降。

研究發現使用遊戲於語言學習有許多正面效果：遊戲可以避免課程單調無聊，創造成功正向的課堂環境，以學習者和學習為中心。語言學習需要長時間努力並需要高度專注，遊戲可以維持學生的興趣並增加學習的樂趣（Wright, Betteridge, & Buckby, 2006）。遊戲可以提供真實的溝通任務（Deesri, 2002），創造一個有意義的語言使用情境（Lee, 2000），遊戲可以增加學生的互動機會，在小組互動中，組員必須輪流進行遊戲

步驟，為了完成任務必須互相問答，所以遊戲可以創造自然的溝通機會。遊戲能夠吸引並維持學生注意力，增加學習動機，即使是害羞和不情願學習的學生也對遊戲有正面的反應，遊戲還有助於降低焦慮，增加信心（Chen, 2007; Chen & Lin, 2000; Paris & Yussof, 2013; Wang, et al., 2011）。

在遊戲中，學生可以經由角色扮演，自然習得單字，而且是不自覺地自然習得，不需刻意背誦（Freeman, 2000; Gozcu & Caganaga, 2016）。而且因為有競爭和團體互動，學生也更容易對要學習的單字句型更有印象，記憶更深刻（Atake, 2003）。透過遊戲機制，學生口語練習次數頻繁；當一位學生說出句型或單字，小組內其他成員都同時有練習聽力的機會，甚至能指出該句型或單字發音的錯誤，進行同儕互動和糾正，增加學習效果（邱子容，2015; Phuong & Nguyen, 2017）。學生在遊戲中會自然而然使用新的單字和句型，專注在遊戲中而非文法本身（Paris & Yussof, 2013）。遊戲也可以創造愉悅的上課氛圍，輕鬆愉悅的氣氛可以減少學生對當眾犯錯出醜，被同學嘲笑和被老師責罵處罰的恐懼，降低學習文法的焦慮，增加學習者的動機並在學習文法的過程中更專注（Crookal, 1990）。

學生偏好使用遊戲做為上課教學方法，而對沒有使用遊戲的課程較為不滿意（Jiang, 2008）。Kuo（2008）發現使用遊戲的實驗組和沒有使用遊戲的對照組相比，實驗組學習效果較佳。對於動覺智能較發達的學生，遊戲也可以幫助他們更有效率地學習（Richards & Rodgers, 2001）。遊戲活動也較適合不喜歡傳統沉悶單調的教學法而較喜歡活潑動態的學生使用，並有助於有效提升低成就學習者的英文學習（曾玉貞、劉唯玉，2014）。在遊戲中，師生角色改變，學習者成為教學活動的中心，教師成為鼓勵者，鼓勵學生主動參與遊戲；學生可以經由遊戲活動，體驗自主學習，為自己的學習負責（Cross, 2000）。遊戲可以在課堂一開始作為刺激學生興趣、課程中練習、或是課程結尾時作為課程內容複習使用（Carrier, 1980）。此外，遊戲還可以鼓勵學生自我精進，運用多元知識完成任務，

發展學生的觀察力、批判思考、問題解決能力和想像力等。活潑有趣的遊戲取代傳統的練習或工作單，遊戲也可以因學生程度自由調整，靈活運用，還可以當作給學生的獎勵（Constantinescu, 2012）。

九、遊戲的正面效果

然而先前的研究也有探討遊戲的負面影響，例如學生可能會因為競爭而感到焦慮，或因為同儕壓力或是因為輸了比賽被同儕責備而感到沮喪憂鬱（Wu, 2002; Chuang, 2007）。有些和語文相關的桌遊，例如「很久很久以前」（Once Upon a Time）、「非小說」（Nonfictionary）因為需要使用高難度的溝通技巧，在英語教學上並不適用。而一些策略性遊戲可能會讓學生忽略語言本身的學習使用。建議最好將策略遊戲的機制改變成為知識導向的遊戲（Wu, Chen, & Huang, 2014）。而學生對單字的不熟悉，不能對同學解釋單字或不能理解同學表達的意思也可能覺得挫折，造成遊戲的阻礙，但是有同學和教師的協助，學生也表示這不是一個大問題（Gozcu & Caganaga, 2016）。

先前對遊戲的研究，著重的大多是在一般英語教學（EFL）的層面。對於專業英語（ESP）的著墨較少。本研究針對導覽英語教學進行探討，這類專業英語課程除了以提升英文能力為目的之外，還需要教授專業知識。先前和遊戲相關的研究大都是針對一款遊戲於一般英語教學課程的使用進行探討，而本研究針對大學生專業英語的課程，不僅是使用一套遊戲，而是配合課程內容和主題，進行多種多款遊戲長時間使用，希望能在專業英語教學領域找出更適合有用的教學法。

本研究的目的是首先是了解英語系學生對遊戲活動的看法和經驗。其次，本研究將探討學生認為使用遊戲進行英語學習的好處。第三，研究將瞭解學生對遊戲類型的喜好。第四、將研究學生遇到的挑戰以及如何幫助他們克服挑戰。研究旨在幫助教師和學生瞭解使用遊戲所帶來的優點和問題，進而提供透過遊戲進行英語導覽教學課程活動設計之建議。

參、研究方法

一、參與者

此次研究的參與者為來自臺灣南部的一所科技大學的35名大學生，包含25名女性和10名男性。34參與者來自應用英語系，只有1位是來自休閒系四年級的學生。35位學生中包含1位陸生、4位本校四年級學生、30位三年級學生。這些參與者自2019年2月到6月，選修該學期的接待與導覽英文課程，課程持續18週，每週上課時間3節課（150分鐘）。課程內容涵蓋以英語介紹臺灣概況、歷史、文化、地理、節慶、國家公園、景點特色等，該課程使用閱讀課本和臺灣景點相關文章、觀看影片、線上測驗、學生自錄導覽影片等為主要教學和評量方式。教師並使用一次上課時間（三堂課）帶領學生到當地國家公園做實地導覽示範。為了提高學生對臺灣導覽知識的興趣和教學效果，讓學生能夠具備相關的專業知識，也能將臺灣文化歷史景點特色等，用英文進行介紹，每堂課都搭配相關的遊戲，寓教於樂。將遊戲融入課程之中，除了希望提升學生的學習興趣和動機，也希望協助學生快速學習相關的導覽知識。課程安排在開場時使用遊戲，提升學生的學習興趣，或在課堂閱讀文章或觀看影片後使用，提供學生一個練習機會，在遊戲中運用剛學到的知識和英文。

二、研究程序

課程設計以介紹臺灣的特色和景點為主，每週課程安排和對照使用之遊戲如表1。因課程每週單元主題不同，為因應課程主題而設計多種相關遊戲，也為了讓學生保有新鮮感，所以採用多元遊戲機制類別。

表 1

每週課程和使用遊戲

週次	課程主題	對照使用之遊戲
1	觀光旅遊業專有名詞、導遊的自我介紹 An Introduction to Tourism Industry, A Guide's Self-Introduction	1. 火柴會說話 2. 實話實說 3. 好朋友卡
2	臺灣簡介：地理、氣候、人口、語言、藝術 A Brief Guide to Taiwan	1. 走過臺灣
3	臺灣的熱門景點 Popular Attractions in Taiwan	1. 臺灣走透透 2. 臺北景點猜猜我在哪
4	美食之旅 Gourmet Trip	1. 美食 dobble 搶答美食名稱 2. 臺灣美食撲克牌：這裡面有什麼食材 What's in it?
5	臺南生態旅遊 An Ecotour of Tainan	1. 動物攝影展
6	校外教學：臺江國家公園 Field trip	
8	歷史古蹟之城臺南 Historical Tainan	1. 臺南印象景點古蹟撲克牌 2. 自製臺南景點桌遊
7	假日 Holiday	
9	期中考 Mid-term exam	
10	鹽水蜂炮、臺灣宗教 Firework Festival and Religion	1. 節慶桌遊 Festivals
11	原住民部落之旅 A Trip to Aboriginal Villages	1. 原來如此 2. 原民部落
12	墾丁國家公園導覽 Around National Park-Kenting	1. 跑跑找答案 Run for it 2. 拼圖閱讀 Jigsaw Reading
13	玉山國家公園導覽 Around National Park-Yushan	1. 跑跑找答案 Run for it 2. 拼圖閱讀 Jigsaw Reading
14	太魯閣國家公園導覽 Around National Park-Taroko	1. 跑跑找答案 Run for it 2. 拼圖閱讀 Jigsaw Reading
15	陽明山國家公園導覽 Around National Park-Yangmingshan	1. 跑跑找答案 Run for it 2. 拼圖閱讀 Jigsaw Reading
16	假日 Holiday	
17	金門國家公園 Around National Park-Kinmen 澎湖 Penghu	1. 跑跑找答案 Run for it 2. 拼圖閱讀 Jigsaw Reading
18	期末考 Final exam	

搭配課程內容，課程使用多款市面販售或教師自製的遊戲。每週上課在閱讀英文主題文章、介紹單字及相關文化及景點內容後，使用遊戲進行遊戲活動，接著讓同學以線上測驗方式檢驗學習成果，再請學生課後依照該週主題進行錄影導覽介紹，於下一次上課時分享個人導覽影片。

課程總共搭配的遊戲共有15種。因為有些市售桌遊的遊戲規則較複

雜或遊戲時間較久，教師/研究者會對市售桌遊的規則進行改變以符合上課時間限制和課程目標。

因為擔心如果問卷在期末進行，時間久遠學生可能會忘記之前玩過什麼遊戲，所以問卷調查在第九週就發放。第十週後進行的活動：節慶桌遊、臺灣原住民、拼圖閱讀 (Jigsaw Reading)、跑跑找答案 (Run for it)，並未列入問卷調查題目中。但是遊戲活動設計和內容仍在此列出以供有興趣的教師或研究者參考。

本課程的遊戲活動依照遊戲之相關教學目標、遊戲名稱、遊戲規則、遊戲機制、互動模式、英語能力、及可再延伸的相關活動，製作課程設計表，請見附錄表1。

根據王聖凱 (2017) 的桌遊機制分類，本課程中的遊戲最常使用的機制為溝通合作，14款遊戲中有使用到溝通合作機制，其次為想像力/預測 (12款)，計時/競速 (12款)，卡牌管理 (11款)，謎題/推理/邏輯 (11款)，記憶 (11款)，觀察/表演/識別 (10款)。根據侯惠澤的互動模式分類為競爭、合作、陣營、綜合運用。因應本課程設計，將互動的模式再分為分組個人競爭 (小組內個人互相競爭，一組只有一位贏家)、全班分組競爭 (小組隊員合作與其他組競爭，全班有一組贏家)、全班個人競爭 (個人與全班其他同學競爭)。在本課程中，分組個人競爭 (6款) 和全班分組競爭 (6款) 是最常使用的互動模式。

學習導覽知識 (12款) 和單字學習 (12款) 是最多款遊戲的教育目標、接著是聽力 (11款) 和口說 (10款)。能夠練習寫作能力的遊戲最少，只有一款遊戲設計--臺南景點桌遊--能讓學生練習英文寫作。

三、研究工具

本研究兼具質性與量化方法，使用問卷、觀察、反思單來調查學生對遊戲融入導覽英文課程的看法。仔細研讀遊戲學習相關文獻後，根據研究目的，研究人員設計了一份問卷，包括22個問題和5個開放問題。問卷

邀請兩位專家學者給予題目和文字建議。問卷調查使用中文書寫，以盡量減少學生因文字理解問題可能造成的誤解。問卷全文請見附錄表2。

第一部份問卷詢問了學生的背景、第二部份請學生自評自身的活動過程參與程度等。第三部份詢問的學生對使用遊戲學習英文導覽的看法。第四個部份請學生對遊戲進行排序，分別為最喜歡的遊戲、最有助於英語學習的遊戲、最有助於瞭解導覽知識的遊戲。第五部份為開放性問題。第二部分和第三部份的問題選項使用五點李克特量表列出：由非常同意到非常不同意。5題開放性問題詢問學生遊戲活動的好處和進行中遇到的困難、個人積極或不積極參與遊戲的原因及還需要教師提供什麼協助。

除了問卷之外，也請受訪學生填寫反思單，寫下學生對遊戲活動的看法，以進行質性資料分析。教師/研究者並在課程上觀察學生進行遊戲活動時的表現。

四、分析方法

問卷的數據分析以描述性統計進行分析。質性資料以開放式問題和反思表和教室課堂觀察紀錄進行分析。每個學生都有一個獨特的代碼，研究者對得到的資料進行分類，並根據與研究問題的相關性將內容分類為主題。研究所得資料依照研究問題進行分類。

肆、資料分析與討論

本章節將依據研究問題依次進行資料分析與討論。研究問題為：1.學生認為在導覽解說英語課程中使用遊戲的觀點和經驗為何？2.學生認為使用遊戲學習英文有哪些好處？3.學生喜歡什麼類型的遊戲活動？4.遊戲過程中學生遇到什麼挑戰？如何幫助他們克服困難？

一、學生認為在導覽解說英語課程中使用遊戲的觀點和經驗為何？

如表2數據所呈現：多於一半以上的學生（51.4%, N=18）的學生表示之前曾經在英文課接觸過遊戲。48.6%（N=17）的學生表示之前不曾在英文課接觸過遊戲。經由問卷調查發現同學對使用遊戲的滿意度相當高。許多學生表示喜歡上課時玩遊戲（60%, M=3.9）、享受遊戲（74.3%, M=4），並積極參與（74.3%, M=4），在遊戲過程並能專注投入進行思考（68.6%, M=3.8）。

表 2

學生認為英語課使用遊戲的觀點和經驗

問題	選項	人數	百分比
1. 請問您之前曾經在英文課接觸過桌遊嗎？	A. 是	18	51.4%
	B. 否	17	48.6%
2. 我喜歡在上課玩桌遊練習英文。	A. 非常同意	10	28.6%
	B. 同意	11	31.4%
	C. 無意見	13	37.1%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
	E. 非常不同意	0	0%
3. 我很享受玩桌遊的過程。	A. 非常同意	11	31.4%
	B. 同意	15	42.9%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
4. 我上課時有積極參與玩遊戲。	A. 非常同意	11	31.4%
	B. 同意	15	42.9%
	C. 無意見	7	20%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
5. 玩桌遊讓我能夠在遊戲期間非常專注地思考。	A. 非常同意	8	22.9%
	B. 同意	16	45.7%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	3	8.6%
	E. 非常不同意	0	0%

課堂觀察也發現可以看到課堂上較少有睡覺滑手機的行為，學生較為投入參與，遊戲進行中教室裡也可聽到許多同學在玩遊戲時發出的歡

笑聲，學生在進行遊戲時臉上也是掛著笑容、展現出全神貫注投入活動並享受人際互動中時特有的愉悅表情，遊戲結束時也會聽到贏家的快樂歡呼。質性資料顯示大部分學生回答他們都有積極參與課堂上使用的遊戲，因為覺得課程使用遊戲相當有趣，可以以快樂的心情來學習英文，而不是單純只上課本的內容、也表示玩桌遊會比上課來的更有趣、更有動機。而贏家加分的競賽遊戲會讓學生更有動力。有學生表示自己是第一次上到像這樣的課，並肯定遊戲「一種可以快速學習的方式」。

比較沒有積極參與的學生表示因為他們的組員有時很奇怪，致使遊戲互動不佳，感覺很難繼續遊戲。課堂觀察發現，該組有一位學生反應較慢，可能因此讓其他同學感到不耐煩，進而每次分組對他有迴避的行為。但該名被排斥的學生對課程和遊戲仍然很有興趣，每次活動都會自行去找他組別參與進行，並不因為被人排斥而有負面影響。

二、學生認為使用遊戲學習英文有哪些好處？

如表3中所呈現，同學認同玩遊戲學英文的在心理和社交層面的優點為增加學習動機（65.7%, M=3.8）、興趣（65.7, M=3.8）、克服焦慮（68.6, M=3.9）、增加互動（88.6%, M=4.3）、建立信心（65.8%, M=3.8）等。其中增加和同學互動互助這一項目獲得最多學生的認同。

表 3

學生認為使用遊戲學英文在心理和社交層面的好處

題目	選項	人數	百分比
6. 我覺得玩桌遊學英文讓我增加學習動機。	A. 非常同意	11	31.4%
	B. 同意	12	34.3%
	C. 無意見	7	20%
	D. 不同意	5	14.3%
	E. 非常不同意	0	0%

(續) 表 3

學生認為使用遊戲學英文在心理和社交層面的好處

題目	選項	人數	百分比
7. 我覺得玩桌遊可以增加我對導覽英文的興趣。	A. 非常同意	10	28.60%
	B. 同意	13	37.1%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	4	11.4%
	E. 非常不同意	0	0%
8. 玩桌遊可以減少我對使用英文的焦慮和恐懼。	A. 非常同意	10	28.6%
	B. 同意	14	40%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	3	8.6%
	E. 非常不同意	0	0%
9. 課堂遊戲可以增進我和組員的互助和互動能力。	A. 非常同意	14	40%
	B. 同意	17	48.6%
	C. 無意見	3	8.6%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
10. 玩桌遊讓我建立學習英文的信心。	A. 非常同意	8	22.9%
	B. 同意	15	42.9%
	C. 無意見	10	28.6%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%

如表4呈現，在英文和專業知識層面，學生認為使用遊戲可以幫助他們增加整體英文能力(68.6%, M=3.8)、聽力(68.6%, M=3.8)、口說(88.6, M=4.1)、閱讀能力(71.4%, M=3.9)、單字理解記憶(82.9%, M=4.1)、句型(71.4%, M=3.9)等，也讓他們在無意識中就使用了英文(71%, M=3.9)。其中最多學生最認同遊戲能增加口說能力和對導覽英文單字的理解和記憶。不過，只有28.5%的同學覺得玩遊戲可以增加寫作英文能力。課程中只有臺南景點遊戲和臺北景點遊戲在共同製作過程中請同學寫下個景點特色，因而有練習到寫作技巧。其餘遊戲都沒有對寫作能力的訓練。在專業知識方面，大部分學生也認為遊戲也可以增加他們對臺灣的瞭解(85.7%, M=4.2)。

表 4

學生認為使用遊戲學英文在英文和專業層面的好處

題目	選項	人數	百分比
11. 我覺得玩桌遊可以增加我的整體英文能力。	A. 非常同意	7	20%
	B. 同意	17	48.6%
	C. 無意見	9	25.7%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
12. 我覺得玩桌遊可以增加我的口說英文能力。	A. 非常同意	10	28.6%
	B. 同意	21	60%
	C. 無意見	3	8.6%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
13. 我覺得玩桌遊可以增加我的英文聽力。	A. 非常同意	5	14.3%
	B. 同意	19	54.3%
	C. 無意見	9	25.7%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
14. 我覺得玩桌遊可以增加我的閱讀英文能力	A. 非常同意	7	20%
	B. 同意	18	51.4%
	C. 無意見	9	25.7%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
15. 我覺得玩桌遊可以增加我的寫作英文能力	A. 非常同意	4	11.4%
	B. 同意	6	17.1%
	C. 無意見	16	45.7%
	D. 不同意	9	25.7%
	E. 非常不同意	0	0%
16. 我覺得玩桌遊可以增加我對臺灣的瞭解。	A. 非常同意	14	40%
	B. 同意	16	45.7%
	C. 無意見	4	11.4%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
17. 我覺得玩桌遊可以增加我的對導覽英文單字的理解和記憶。	A. 非常同意	12	34.3%
	B. 同意	17	48.6%
	C. 無意見	5	14.3%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
18. 玩桌遊讓我可以使用的英文單字或句型。	A. 非常同意	9	25.7%
	B. 同意	16	45.7%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
19. 玩桌遊讓我在無意識中就使用了英文。	A. 非常同意	9	25.7%
	B. 同意	16	45.7%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%

質性資料也顯示，學生認為課堂遊戲對學習英文幫助很多，例如學生反應使用遊戲可以接觸到平常不太會用到的單字、認識更多單字、增加對單字的記憶、增加閱讀能力、更放鬆地開口說英文、增進英文口語溝通能力、可以無壓力的去記英文、利用生活中的常見事物更加活化英文的運用、增加同學之間的互動以及溝通、互相協助增進英文的程度、邊玩邊學英文、學習英文沒有壓力、可以學習到更多元化的知識，且遊戲的設計可以引導學生使用單字和句型去描述景點，具有快速學習的效果。

三、學生喜歡什麼類型的遊戲活動？

此外，為了讓設計者瞭解學生比較喜好市售桌遊或是研究者自己設計的遊戲，以進一步瞭解學生喜歡的遊戲機制、設計、主題，提供改進遊戲設計的參考依據，本研究也列出學生喜歡的遊戲排名。如表5所示，學生最喜歡的遊戲前三名為：1.美食Dobble：搶答美食名稱（60%），2.臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答（51.4%），3.臺南印象：古蹟撲克牌（51.4%）。而最少學生喜愛的遊戲為畫好朋友卡：自我介紹（25.7%）。

表 5

學生最喜歡的遊戲排序

名次	遊戲名稱	百分比	人次
1	美食 dobble：搶答美食名稱	60%	21
2	臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答	51.4%	18
3	臺南印象：古蹟撲克牌	51.4%	18
4	美食撲克牌：這裡面有什麼食材	42.9%	15
5	實話實說：認識自己	40%	14
6	臺北景點：猜猜我在哪	40%	14
7	動物攝影展：看英文找出動物的照片	37.1%	13
8	magic 火柴會說話：拼湊出觀光業相關單字的圖片讓同學猜	34.3%	12
9	猜臺南景點：輪流念出臺南景點特色讓同學猜	34.3%	12
10	臺灣歷史桌遊：排事件時間	31.4%	11
11	畫好朋友卡：自我介紹	25.7%	9

如表6所示，學生認為最能幫助英文學習的前三名遊戲為：

1. 實話實說：認識自己（16）45.7%，2. 臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答（14）40%，3. 臺南印象：古蹟撲克牌（14）40%。畫好朋友卡一樣排列最後，只有7人（20%）認為此遊戲可以幫助英文學習。

表 6

最能幫助英文學習的遊戲排序

名次	遊戲名稱	百分比	人次
1	實話實說：認識自己	45.7%	16
2	臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答	40%	14
3	臺南印象：古蹟撲克牌	40%	14
4	臺灣歷史桌遊：排事件時間	31.4%	11
5	臺北景點：猜猜我在哪	31.4%	11
6	美食 dobble：搶答美食名稱	31.4%	11
7	美食撲克牌：這裡面有什麼食材	31.4%	11
8	動物攝影展：看英文找出動物的照片	31.4%	11
9	猜臺南景點：輪流念出臺南景點特色 讓同學猜	31.4%	11
10	magic 火柴會說話：拼湊出觀光業相關單字的圖片讓同學猜	20%	7
11	畫好朋友卡：自我介紹	20%	7

如表7所示，學生認為最能幫助增加導覽知識的前三名遊戲為：

1. 臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答（25）71.4%。2. 臺北景點：猜猜我在哪（23）65.7%。3. 臺南印象：古蹟撲克牌（20）57.1%。畫好朋友卡敬陪末座，只有4人（11.4%）認為此遊戲可以增加導覽知識。

表 7

能增強導覽知識的遊戲排序

名次	遊戲名稱	百分比	人次
1	臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答	71.4%	25
2	臺北景點：猜猜我在哪	65.7%	23
3	臺南印象：古蹟撲克牌	57.1%	20
4	臺灣歷史桌遊：排事件時間	48.6%	17
5	猜臺南景點：輪流念出臺南景點特色 讓同學猜	42.9%	15
6	美食 dobble：搶答美食名稱	25.7%	9

(續) 表 7

能增強導覽知識的遊戲排序

名次	遊戲名稱	百分比	人次
7	美食撲克牌：這裡面有什麼食材	25.7%	9
8	magic 火柴會說話：拼湊出觀光業相關單字的圖片讓同學猜	22.9%	8
9	動物攝影展：看英文找出動物的照片	22.9%	8
10	實話實說：認識自己	17.1%	6
11	畫好朋友卡：自我介紹	11.4%	4

四、遊戲過程中學生遇到什麼挑戰？如何幫助他們克服困難？

學生指出在進行遊戲中遇到的問題為：導覽英文課程中尤其有很多的專有名詞，許多地區的名字跟特定的專有名詞都是第一次看到，他們不熟悉專有名詞，看不懂新的單字也不會發音。此外，更要思考如何表達如何將景點說明正確地用口語表達。同學也擔心不知道其他組員是否能理解自己對景點的描述。另外有學生反應自己的背景知識不足，不了解臺灣的景點，另外，有些景點的英文名稱跟中文名稱很不一樣，難以猜測，除此之外，有時同學反應不是很瞭解規則，需要老師再做說明。

至於問到需要教師提供的協助，大部分的學生反應希望老師能繼續用遊戲的方式來教學，多做一些遊戲。也想要更多口說方面的練習。整體而言，學生對遊戲多半抱持正面評價，表示希望上課多使用遊戲的方式來進行活動，並希望老師持續使用各種遊戲，讓課程更有趣，學習更活潑實用。

伍、結論與建議

研究發現學生認為使用遊戲的優點大致於先前其他研究者的發現一致。(Jiang, 2008) 提出學生比較喜歡使用遊戲作為上課教學方式；本研究的學生也有同樣的反應，認為遊戲課程比較有趣好玩。Csikszentmihalyi (1991) 提出心流理論，指出當一個人全神貫注於活動中時，腦部會產

生一種愉悅的感受，讓玩家更喜歡專注於活動中，也會想要持續挑戰。本研究的學生也有這樣的體驗：學生回饋中表示自己在遊戲過程中能專注投入進行思考，並積極參與，享受其中的樂趣和成就感。而課堂觀察也發現，在老師宣佈遊戲結束時，有些學生會主動要求或已經自己準備好再繼續玩下一輪的遊戲。如同Wright, Betteridge, & Buckby (2006) 所言，遊戲提升了學習的動機和樂趣，創造了成功正向的課堂環境；本研究的學生也認為課堂使用遊戲後，他們更有學習動機和興趣，來上課不僅是單純為了學習，而是可以同時享受遊戲的樂趣。此外，本研究的學生也認為遊戲幫助學生克服焦慮、增加互動、建立信心，增加和同學互動互助的機會 (Chen, 2007; Chen & Lin, 2000; Paris & Yussof, 2013; Wang, et al. 2011)。在英文能力方面，學生認為使用遊戲可以幫助增加整體英文能力、聽力、口說、閱讀能力、單字理解記憶、句型等，因為遊戲創造自然溝通的情境，也讓他們在無意識中就使用了英文 (Deesri, 2002; Lee, 2000)。其中最多學生最認同遊戲能增加口說和對導覽英文單字的理解和記憶，透過遊戲機制，學生表示有更多口語練習的機會 (Phuong & Nguyen, 2017)。如同Atake (2003) 指出，因為有競爭和互動，學生對要學習的單字也更有印象，記憶更深刻。學生也表示在互動中有許多聆聽、練習、確認答案和互相糾正的機會，不進自己要說，也要聽別人說的對不對，增加學習效果 (邱子容, 2015; Phuong & Nguyen, 2017)。

專業知識方面，大部分學生也認為遊戲也可以增加他們對臺灣的瞭解。不過，只有28.5%的同學覺得玩遊戲可以增加寫作英文能力，因為課程安排的遊戲只有臺南景點桌遊的製作過程和臺北景點遊戲有訓練同學的資料收集和寫作能力。研究者也發現，可能是寫作能力不足或偷懶的關係，到了學期後半段，研究者發現有些學生的景點導覽錄影內容參考了許多網頁資料，但沒有做好改寫 (paraphrase) 或摘要 (summarize) 的部分。導覽內容蒐集、整理和改寫是導覽準備工作的重要項目，可能學生在改寫這部分的能力有待加強，所以研究者可以再考慮研發有助於加

強改寫和摘要等寫作及導覽技巧的遊戲活動，例如增加一些需要同學協力製作的遊戲，讓學生在製作過程中練習寫作技巧，或者製作導覽解說專用的單字詞彙卡，訓練即席導覽能力。

研究也列出學生喜歡的遊戲排名，以提供設計者瞭解學生喜好的機會，提供改進遊戲設計的參考依據。學生最喜歡的遊戲前三名為：

1. 美食Dobble：搶答美食名稱（21, 60%）
2. 臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答（18, 51.4%）
3. 臺南印象：古蹟撲克牌（18, 51.4%）

美食Dobble是一個全班性混合活動，雖然受訪者是大學生，但是顯然他們還是很享受互動性高的全班混合遊戲（*mingle game*）。除了美食Dobble是教師自製遊戲，臺灣走透透是市售桌遊，具有成熟的遊戲設計機制，而臺南印象是知名臺南文化作家對臺南古蹟進行繪圖的文創作品。可見精美的繪圖和卡牌及道具在遊戲過程中能較能夠吸引學生的眼光。

而最少學生喜愛的遊戲為畫好朋友卡：自我介紹（25.7%）。好朋友卡的設計並沒有強烈的競爭機制，而是要讓學生藉由將道具和服飾畫在卡片卡通人物上面，並寫下職業名稱、工作內容，人格特質，練習單字和英文自我介紹，因而提供了較少遊戲競爭或互動的樂趣。參考研究結果和學生建議，此款遊戲可修改為同學寫下職業、人格特質、工作內容後，將卡片混合，然後再分組或全班進行遊戲，請一人抽卡片、唸出該卡片主人的特色，工作職稱和工作內容，然後請其於同學搶答猜測卡片主人是誰。或寫下工作內容、所需特質，再請學生抽卡猜測工作名稱為何，以提高競爭性，增加學生的參與動機。

學生認為最能幫助英文學習的前三名遊戲為：

1. 實話實說：認識自己（16, 45.7%）
2. 臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答（14, 40%）
3. 臺南印象：古蹟撲克牌（14, 40%）

前兩項都是市售桌遊，具有成熟的遊戲設計和包裝，較獲得學生青睞。而臺南印象桌遊為研究者此用市售撲克牌改編的遊戲，可能因為該遊戲內容豐富，可以增加學生背景知識，方便學生進行導覽解說，故也被認為是可以幫助英文學習的遊戲。學生認為最能幫助增加導覽知識的前三名遊戲為：

1. 臺灣走透透：臺灣的熱門景點問答（25, 71.4%）
2. 臺北景點：猜猜我在哪（23, 65.7%）
3. 臺南印象：古蹟撲克牌（20, 57.1%）

除了臺灣走透透是市售桌遊，專門設計為用讓玩家用英文介紹臺灣景點，臺北景點和臺南印象都是研究者自行設計的桌遊。在臺北景點遊戲中，學生必須自行搜尋景點特色並進行報告，然後在隨機將每人繳交的景點資料貼在同學背後，進行團體猜謎遊戲。因須要蒐集導覽資料、聆聽景點報告，還要問問題、確認答案，必須將導覽知識進行多層次的轉換，對導覽知識的增長必然有一定的助益。

先前的研究發現，在遊戲中學生的挫折可能來自對單字的不熟悉或不理解和無法對同學解釋單字，以至於阻礙遊戲進行（Gozcu & Caganaga, 2016）。本研究也發現學生在進行遊戲中遇到類似的單字問題：學生表示不熟悉專有名詞或新的單字、對專有名詞和新單字如何發音很有很高的不確定感。此外，一些學生對自己的口說能力也不是很有信心，擔心其他同學是否能理解自己對景點的描述。在這個部分的補救作法為：在遊戲前針對同學可能會有問題的單字進行教學；在課程中學生必須錄製導覽影片，老師可以觀看學生的個人導覽影片，發現其發音的問題而給予糾正。此外，Huang（2017）的研究發現導覽英文課程的學生對歷史、建築、文化知識的缺乏也會阻礙他們對英文導覽資料的理解，進而造成導覽的困難。本研究的學生也覺得因為自己的年齡和生活及旅遊經驗有限，所以對臺灣景點的知識不足。雖然學生的導覽知識不足，但是經由遊戲和課程的介紹，也開啟了學生對導覽的興趣和視野。教師可以告知學生

導覽知識和技巧需要日積月累慢慢培養，也可以提供相關資訊、鼓勵學生再繼續自行閱讀，或參與政府及民間團體舉辦的課程或導覽活動，累積自己的知識和技巧。

此研究所採用之遊戲類別多元，造成教師與學生須花許多時間瞭解遊戲規則。因課程每週單元主題內容不同，為因應課程主題而設計多種相關遊戲，也為了讓學生保有新鮮感，所以設計多元的遊戲類別。有時同學反應不是很瞭解規則，需要教師再做說明。雖然許多遊戲進行前會播放解說影片，但是實際進行中教師一人還是需要到各組分別解說。但一位教師要到七八組學生處幫忙，可能會造成時間人手不足，建議後續課程可以申請教學助理，再請助理在各組輪流觀察也解決學生的疑問。也可製作說明書，讓學生可以邊玩邊參考規則說明。

另外，先前研究發現遊戲的負面影響為學生可能會因競爭壓力感到焦慮或因輸了比賽被同儕責備感到憂鬱（Wu, 2002; Chung, 2007）。在本研究中，少數學生對同組同伴的動作反應較慢比較沒有耐性，甚至會迴避這位學習反應較遲緩的同學。不過該名反應較遲緩的學生仍會積極的去找其他組別參與，所以這個問題並不是很嚴重。但是為了避免有類似問題，可以就分組人員進行每週輪調，可以讓學生有更多機會與其他原本不熟識的同學互動，也讓學生有更多機會可以聽到更多不同人的口語表達方式或與不同英文程度的同學互動。除此之外，也可以進行更多分組競賽，而非個人競賽，提供小組成員互相幫忙以贏得共同勝利的機會。

此次英語導覽課程結合遊戲活動，可以發現學生喜歡使用遊戲作為上課方式，除了問卷的正面回應之外，在質性資料中許多學生表達了他們的熱切反應和期盼，希望教師能夠持續使用遊戲，讓課堂更為活潑有趣。對於精美的牌卡和道具，許多學生也表現出新奇喜愛和欣賞的表情，詢問教師到何處可以購買這些遊戲。可見遊戲引入專業英語課程可以提升學生的熱情和興趣，這樣的熱情和興趣，也可以引導學生成為為自我

學習的動力，增加學生對臺灣的理解，也提升學生的導覽知識和英語能力，這是專業英語教學可以繼續在課堂使用或探討的方向。使用市售的遊戲獲得較高的學生青睞，因為市售遊戲製作較精美，牌卡和道具美觀具有設計感，較能吸引學生注意，可以考慮將教師自製遊戲精緻化並出版使用。學生也反應對專有名詞和導覽用語的單字發音較不熟悉，因為紙牌形式的桌遊無法提供發音的示範。除了教師在課堂和課後提供發音的示範和糾正之外，教師/研究人員可考慮將導覽教學遊戲數位化，讓學生可以手機下載使用，提供英文導覽示範、單字發音示範，讓學生點按單字就可以聽到發音。熟悉導覽內容後，再進行數位遊戲活動。也可在遊戲活動後，再進行單字發音學習。遊戲的製作和運用可以依照學生興趣、程度和課程內容靈活變化，雖然學生共同製作的臺南景點桌遊並不是學生最愛的桌遊，但是共同製作的過程也可以激發學生的團隊合作精神和自我探索學習精神，更能訓練蒐集資料和寫作的的能力。後續研究可以探討共同創造遊戲對學生學習動機和能力的影響。

而因選課人數限制，本研究受訪學生只有35人，較為不足，建議之後的研究人員可以從事更多階段、更大規模和更多人數的研究。再者，本研究希望在研究者自己的教學領域，改善長期以來單向式、以教師為中心的教學方式所造成的教師教學倦怠和學生學習冷感。希望能找到一個有趣好玩的方式來激起教師教學熱情和學生的學習樂趣。研究者希望能將遊戲融入教學的教案設計分享給同樣上課時看到學生冷漠的反應，而對教學工作心生倦怠、逐漸心灰意冷的同事。研究目標暫以瞭解學生的觀點和喜好為主，針對大學生對遊戲用於專業英語課之看法進行探討。本研究以學生的主觀意見為主，較缺乏前後測的數據，難客觀評量學生學習成效。本研究工具設計尚有未盡完善之處，期望日後的研究可以在工具設計上更具信效度，以提出更完善的證據。建議未來研究可進一步探討pre-test及post-test，針對桌遊對學生的學習成效進行評量探討。未來研究也須針對參與遊戲者的聽力、口說、閱讀等能力進行真正檢測，以

提出更有說服力的證據。

參考文獻

- 王聖凱 (2017)。成人記憶姓氏之桌上遊戲設計 (未出版之碩士論文)。
國立臺北教育大學, 臺北市。
- 交通部觀光旅遊局 (2019)。中華民國 107 年觀光統計年報。臺北市：
交通部觀光局。取自
<https://admin.taiwan.net.tw/BusinessInfo/TouristStatistics>
- 邱子容 (2015)。桌上遊戲 VS. 英語教學。師友月刊, 579, 69-72。
- 侯惠澤、臺灣科大 NTUST MEG 教育桌遊設計小組 (2018)。寓教於樂
知識主題桌上遊戲設計：含 118 人力銀行桌遊包 (圖書+桌遊)。
臺北市：國立臺灣科技大學。
- 周永暉、歐陽忻憶、陳冠竹 (2018)。臺灣觀光 2020 永續發展策略。臺灣當代觀光, 1 (1), 1-20。
- 曾玉貞、劉唯玉 (2014)。遊戲融入英語字彙教學對不同學業程度原住民學生學習成就的影響。慈濟大學教育研究學刊, 11, 175-208。
- 張民杰、賴光真 (2017)。大學班級經營課程運用桌上遊戲的設計與實施。大學教學實務與研究學刊, 1 (2), 95-127。
- 陸怡臻 (2019)。以桌遊《妙語說書人》提升國小高年級學生寫作動機之探究。慈濟科技大學學報, 8, 95-110。
- 吳維基百科 (2019)。桌上遊戲。2019 年 7 月 21 日。取自
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2>
- Atake, K. (2003). *Using games to teach English in Japanese junior high school*. Retrieved from ERIC database. (ERIC Number: ED479748)
from <https://eric.ed.gov/?id=ED479748>
- Blue, G. M., & Harun, M. (2003). Hospitality language as a professional

- skill. *English for Specific Purpose*, 22, 73-91.
- Carrier, M. (1980). *Games and activities for the language learner*. Nelson.
- Chan, Y.C., & Lin, L.C. (2000). *Competitive and cooperative games in EFL elementary school classroom*. Proceedings of ROCMELLA 2000, National Taipei University of Education, 123-147.
- Chen, T.Y. (2000). Self-training for ESP through action research. *English for Specific Purpose*, 19(4), 389-402.
- Chen, J. L. (2007). *Using games in teaching English to preschool students* (Unpublished master's thesis). National Dong Hwa University, Hualian, Taiwan.
- Chen, C.F., & Chiou-Wei, S.Z. (2009). Tourism expansion, tourism uncertainty and economic growth: New evidence from Taiwan and Korea. *Tourism Management*, 30(6), 812-818.
- Chen, Y. (2011). The institutional turn and crisis of ESP pedagogy in Taiwan. *Taiwan International ESP Journal*, 3(1), 17-30.
- Ching, C.F. (2011). *The cooperative classroom: Scaffolding EFL elementary learners' English literacies through the picture word inductive model -- the journey of three teachers in Taiwan* (Doctoral thesis). University of Toronto. Retrieved from: <http://hdl.handle.net/1807/27578>
- Chuang, H.Y. (2007). *The study of foreign language anxiety, English learning motivation and strategies in the elementary school* (Unpublished master's thesis). National Chiayi University, Chiayi, Taiwan.
- Coil, D. A., Ettinger, C. L., & Eisen, J. A. (2017). Gut check: The evolution of an educational board game. *PLoS Biology*, 15(4). From: <https://doi.org/10.1371/journal.pbio.2001984>
- Constantinescu, R.S. (2012). *Learning by playing: Using computer games in*

teaching English grammar to high school Students. Proceedings of eLearning and Software for Education, 2012(2), 110-115.

Issue Year: 2012 Issue No: 02 Page Range: 110-115 Page Count: 6 Language:

English Crookal, D. (1990). *Simulation, gaming, and language learning*. Newbury House.

Cross, D. (2000). *A practical handbook of language teaching*. Longman.

Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience: steps toward enhancing the quality of life*. New York: Harper Collins Publishers.

Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal, 9(9)*. Retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Degining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. ACM, 9-15.

Ewer, J.R. (1983). Teacher training for EST: Problems and methods. *English for Specific Purpose, 2(1)*, 9-13.

Freeman, D. L. (2000). *Techniques and principles in language teaching* (2nd). London: Oxford University Press.

Gordon, G., & Esbjorn-Hargens, S. (2007). Are we having fun yet? An exploration of the transformative power of play. *Journal of Humanistic Psychology, 47(2)*, 198-222.

Gozcu, E., & Caganaga, C. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Educational Sciences, 11(3)*, 126-135.

Hsieh, T.H., Lin, Y.C., & Hou, H.T. (2016). Exploring the role of flow experience, learning performance and potential behavior clusters in

- elementary students' game-based learning. *Interactive Learning Environment*, 24(1), p 178-193.
- Hsu, L. (2014). Effectiveness of English for specific purposes courses for non-English speaking students of hospitality and tourism: A latent growth curve analysis. *Tourism Education*, 15, 50-57.
- Huang, Y. H. (2013). Students' and an ESP teacher's views on industry-academia cooperation: Co-teaching a business English course. *The Asian ESP Journal*, 9(1), 54-83.
- Huang, Y. H. (2017). EFL students' experiences of cultural heritage interpretation. *STUST Journal of Humanities and Social Sciences*, 17, 27-87.
- Huttner, J., Smit, U., & Mehlmauer-Larcher, B. (2009). ESP teacher education at the interface of theory and practice: Introducing a model of mediated corpus-based genre analysis. *System*, 37, 99-109.
- Jiang, L. (2008). *The use of games in teaching children English* (Unpublished master's thesis). Shandong University, Shandong province, China.
- Kuo, Y. L. (2008). *The effect of games in fifth graders' English speaking ability in an elementary school in Taipei County* (Unpublished master's thesis). National Taipei University of Education, Taipei, Taiwan.
- Krashen, S. D. (1987). *Principles and practice in second language acquisition*. Prentice-Hall International.
- Lai, C. Y. (2005). *A study on applied English department students' needs for taking English for specific purposes courses and students' perceptions of an effective ESP teacher* (Unpublished master's thesis). Southern Taiwan University of Science and Technology, Tainan, Taiwan.
- Lee, W.R. (2000). *Language teaching games and contests*. Oxford University

Press.

- Ong, C. E., Ryan, C., & McIntosh, A. (2014). Power-knowledge and tour-guide training: Capitalistic domination, Utopian visions and the creation and negotiation of UNESCO's Homo-Turismos in Macao. *Annals of Tourism Research*, 48, 221-234.
- Paris, T.N.S.T.D., & Yussof, R. L. (2013). Use of 'Time trap board game' to teach grammar. *Procedia Social and Behavioral Science*, 105, 398-409.
- Prachanant, N. (2012). Need analysis on English language use in tourism industry. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 66, 117-125.
- Phuong, H.Y., & Nguyen, T. N. P. (2017). The impact of board games on EFL learners' grammar retention. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(3), 61-66.
- Pound, L. (2005). *How children learn*. London: Step Forward Publishing, Ltd.
- Richard J.C., Platt, J., & Platt, H. (1995). *Longman dictionary of language teaching & applied linguistic*. Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press.
- Wang, Y.J., Shang, H.F., & Briody, P. (2011). Investigating the impact of using games in teaching children English. *International Journal of Learning & Development*, 1(1), 127-141.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning (3rd ed)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wu, C.J., Chen, G.D., & Huang, C.W. (2014). Using digital board games for genuine communication in EFL classroom. *Education Tech Research and Development*, 62(2), 209-226.
- Wu, H.D., & Badger, R.G. (2009). In a strange and uncharted land: ESP teachers' strategies for dealing with unpredicted problems in subject

knowledge during class. *English for Specific Purposes*, 28(1), 19-32.

Wu, G. C. (2002). *Foreign language anxiety of EFL elementary school learners: A case study in Taipei County* (Unpublished master's thesis). National Taipei Teachers College, Taipei, Taiwan.

附錄

附錄 1

教學目標、遊戲名稱、遊戲規則、遊戲機制、互動模式、英語能力、及可再延伸的相關活動

教學目標	介紹觀光旅遊相關單字及工作職稱
遊戲名稱	火柴會說話
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	教師以 PPT 呈現觀光旅遊業各行各業之職稱、圖片和工作內容後，讓學生以遊戲方式對單字、圖片和和工作內容建立連結
遊戲在課堂中所佔的比例	30 分鐘 / 150 分鐘
遊戲規則	教師介紹過旅遊業相關職稱和單字後，請同學分組，輪流以透明片拼出單字的圖形，讓其他同學搶答英文單字，例如：抽到 waiter 的學生必須要使透明片排列出服務生在工作時可能進行的動作或拿取的物品，搶答正確者得 3 分，出題者得 1 分
遊戲機制	卡牌管理 記憶 溝通/團隊合作 想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 計時/競速 偽裝/表演 建築/組合/收集 觀察/表演/識別 版塊放置 代幣/下注/點數
互動模式	分組個人競爭
英語能力	單字、發音、聽力
相關作業	結合火柴會說話、實話實說，好朋友卡，拍攝自我介紹影片
可再延伸的相關遊戲和設計	1. 分組以默劇方式演出單字，猜謎比賽。揭曉答案時再朗讀描述工作內容的句子。 2. 一人朗讀工作內容，其他組員演出，讓他組猜謎。

教學目標	瞭解觀光旅遊業各行各業所需之人格特質，並幫助學生認識自己了解他們的人格特質，在旅遊業找到合適的工作
遊戲名稱	實話實說 3
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	閱讀一篇三個觀光旅遊從業人員對自身工作所需特質和工作內容的文章後，學生分析不同的工作所需的人格特質，學習這些描述人格特質的形容詞，瞭解工作的相關內容。接著進行實話

	實說遊戲，遊戲結束後，學生利用該遊戲提供的形容詞作自我介紹
遊戲在課堂中所佔的比例	50 分鐘/150 分鐘
遊戲規則	學生隨機拿到詞語卡，然後發給每一位玩家自己認為「最合適」他的詞語卡。將自己收到詞語卡面朝外擺放。大家輪流猜測自己收到什麼詞語卡。最先全部猜中的玩家獲勝。在瞭解到別人眼中的自己和自己眼中的自己有什麼差異
遊戲機制	卡牌管理 記憶 繪圖/紙筆記錄 溝通/團隊合作 想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 計時/競速 觀察/表演/識別
互動模式	分組個人競爭
英語能力	單字、口說、發音、句型、聽力
相關作業	結合火柴會說話、實話實說，好朋友卡，拍攝自我介紹影片
可再延伸的相關遊戲和設計	每人將自己的名字前加上貼切或自己喜歡的形容詞，自我介紹，然後第二人重複上一個的自我介紹，再加上自己的介紹，第三人繼續，持續累積句子 例如： 第一位學生: I am intelligent Tom. 第二位學生: He is intelligent Tom. I am wise Mary. 第三位學生: He is intelligent Tom. She is wise Mary. I am curious Ann.

教學目標	職業名稱、工作內容、自我介紹
遊戲名稱	好朋友卡
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	當學生由火柴會說話和實話實說的遊戲瞭解自己的人格特質和旅遊業職稱後，接著發給每組多張上面有卡通小人物的卡片，請同組同學依照直覺將一張卡牌給予其他組員，組員發現自己在別人的直覺中可能是一個夥伴(Companion)、開心果(Energizer)、同好(Collaborator)、開路者(Mind Opener)、導師(Navigator)、支柱(Champion)、中介者(connector)或推手。然後學生寫下他們的個人特質、適合的職業，並在卡片上畫上自己喜歡的職業可能會使用的工具或衣服。然後，學生依照他們在卡片上的繪圖製作影片介紹自己、職稱和工作內容
遊戲在課堂中所佔的比例	20 分鐘/150 分鐘
遊戲規則	
遊戲機制	溝通/團隊合作

	卡牌管理 繪圖/紙筆記錄 想像力/預測/說故事 觀察/表演/識
互動模式	無競爭機制
英語能力	單字、口說、發音、句型
相關作業	結合火柴會說話、實話實說，好朋友卡，拍攝自我介紹影片
可再延伸的相關遊戲和設計	可增加遊戲的競爭性，寫下自己的個性描述、職稱、工作內容卡片後，寫上自己姓名，玩家抽牌猜猜這張卡片描述的是誰

教學目標	介紹臺灣的歷史，提升學生對歷史的興趣
遊戲名稱	走過臺灣
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	第一次遊戲：在閱讀臺灣歷史和文化相關背景文章之前，進行此遊戲以提升學生對歷史的興趣 第二次遊戲：經由第一次遊戲提高學生對歷史的興趣後，教師引導閱讀臺灣歷史相關文章和歷史簡表，學生在第二次遊戲進行中可參照歷史簡表或使用手機進行查詢
遊戲在課堂中所佔的比例	30/150
遊戲規則	在這個遊戲中，學生分組進行歷史事件卡牌排序。同組同學合作進行。第一次依照自己的歷史知識排序，第二次則開放可以使用手機查詢。最多排排序正確的組別為贏家
遊戲機制	卡牌管理 記憶 溝通/團隊合作 想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 計時/競速 代幣/下注/點數
互動模式	全班分組競爭
英語能力	導覽歷史知識
相關作業	拍攝介紹臺灣地理、歷史、文化的影片
可再延伸的相關遊戲和設計	1. 用英文介紹卡牌的歷史事件故事，其餘玩家猜測該事件名稱。 2. 以戲劇方式演出，進行猜猜謎。

教學目標	介紹臺灣的熱門景點
遊戲名稱	臺灣走透透
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	閱讀臺灣著名景點介紹後，進行遊戲，以提升學生對景點的認識和記憶
遊戲在課堂中所佔的比例	50/150
遊戲規則	一名出題學生抽取五張景點卡，然後暗自設定這次猜題答案。

	其他學生抽出五張特色名詞卡並可以置換手上的，讓手中的提示更趨近解答。然後學生以特色名詞卡作為線索，打出手上的特色名詞卡，詢問該景點是否有此特色，藉此獲得更多線索。從特色名詞卡聯想出景點，搶答說出自己猜測的答案。遊戲目標為使用手中的特色卡，猜測出最多景點，得到最多問答標記的玩家獲得勝利
遊戲機制	卡牌管理 記憶 溝通/團隊合作 想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 計時/競速 建築/組合/收集 代幣/下注/點數
互動模式	分組個人競爭
英語能力	單字、句型、口說、發音、聽力、閱讀、導覽知識
相關作業	選擇三個自己最推薦的景點，拍攝導覽影片
可再延伸的相關遊戲和設計	<ol style="list-style-type: none"> 把所有景點卡放置桌面，讓學生自己寫下兩兩配對和理由。輪流說明自己配對的號碼，如果別人有一樣的配對就可同時得分。(例如，Sun Moon Lake and Shihmen Reservoir are a pair because you can take a lake cruise at both places) 以默劇表演的方式演出遊客到各景點可以進行的活動，進行猜謎。謎題有人答對後再朗誦景點特色。 或一名組員朗誦景點特色和活動，其餘組員演出，讓其他組別猜謎。

教學目標	介紹臺北景點
遊戲名稱	臺北景點猜猜我在哪
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	閱讀介紹臺北景點的文章後，進行臺北景點遊戲，以提升學習效果和記憶
遊戲在課堂中所佔的比例	50/150
遊戲規則	教師分給每位同學一個臺北景點名稱。學生在表格上寫相關答案，例如該景點位於何區？何年所建？建築特色等。接著每人簡要向全班介紹該景點的特色。將景點表單交還給老師。教師將隨機將景點表單黏貼在每個學生的背上。每位學必須四處向其他同學詢問（例如：Where am I? Who built it? When was it built? Is it a museum? Is it a temple?）並猜測自己背上的景點名稱。最先猜出的同學勝出
遊戲機制	記憶 繪圖/紙筆記錄 溝通/團隊合作

	想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 計時/競速
互動模式	全班個人競爭
英語能力	單字、句型、口說、發音、聽力、閱讀、寫作、導覽知識
相關作業	選擇三個自己最喜歡的景點，拍攝導覽影片
可再延伸的相關遊戲和設計	1. 把所有景點卡放置桌面，讓學生自己寫下兩兩配對和理由。輪流說明自己配對的號碼，如果別人有一樣的配對就可同時得分。 2. 進行小組遊戲：每人隨機抽取一個景點，放在自己額頭前面，自己不能看到。向其他組員發問：Who built is? What can I do here? What can you see here? 第一個問題就猜到答案得 5 分，第二個問題猜到答案得 4 分。依此遞減，每人最多可問五個問題，最後累積分數。

教學目標	學習臺灣美食英文名稱
遊戲名稱	美食 dobble 搶答美食名稱
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	閱讀臺灣美食文章之前，先讓同學對美食的英語名稱感到興趣
遊戲在課堂中所佔的比例	10/150
遊戲規則	教師設計畫有多種臺灣美食的卡牌。每一張卡牌都和其他卡牌有一個美食是一樣的。學生每人拿一張卡牌，隨機和其他人進行對比，先喊出該美食名稱的學生可獲得對方的簽名。以蒐集到最多簽名者為優勝，也可以各組為單位，累計簽名次數除以各組人數，最高者為勝利隊伍
遊戲機制	卡牌管理 記憶 隨機/丟骰子/運氣 計時/競速 建築/組合/收集 觀察/表演/識別 代幣/下注/點數
互動模式	全班個人競爭
英語能力	單字、發音、聽力、導覽知識
相關作業	選擇三個自己最愛的美食，拍攝導覽影片
可再延伸的相關遊戲和設計	Bubble Tea or Papaya Milk Shake? 玩家兩人一組，第一位先說出題目：Bubble Tea or Papaya Milk Shake?? 第二位重述句子然後兩人數 123，同時講出自己較喜歡的美食名稱。若兩人講出的美食一樣，則兩人都可得到簽名，找下一個人比賽。若兩人不一樣，則出題者獲勝，可以得到簽名。累積簽名數最多者獲勝

教學目標	以英文發問並描述美食所包含的食材
遊戲名稱	這裡有什麼食材? What's in it?
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	在閱讀臺灣美食文章之後，玩遊戲練習詢問食物內容的句型，如 Is it made with oyster? Does it contain seafood? Is it served hot? Is it made from grapes? Is it made of rice? 進行遊戲後可進行餐廳客人和服務人員的角色對話
遊戲在課堂中所佔的比例	30/150
遊戲規則	使用臺灣美食撲克牌猜美食食材。每人輪流抽五張美食牌，然後暗自設定該次答案。其他同學根據老師提供的句型問題表提問，例如: Is it made with flour? Does it contain beef? Is it served cold? 猜測美食是什麼。猜對最多美食的同學獲勝
遊戲機制	卡牌管理 溝通/團隊合作 想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 計時/競速 建築/組合/收集 觀察/表演/識別 代幣/下注/點數
互動模式	分組個人競爭
英語能力	單字、句型、口說、發音、聽力、閱讀、導覽知識
相關作業	選擇三個自己最愛的美食，拍攝導覽影片。
可再延伸的相關遊戲和設計	把所有美食卡放置桌面，讓學生自己寫下兩兩配對和理由。輪流說明自己配對的號碼五組，如果別人有一樣的配對就可同時得分。例如：Milk Fish and Oyster Omelet are a pair because both of them have stories related to Koxinga. 或者 Bubble Tea and Papaya Shake are a pair because they both contain milk.

教學目標	認識臺灣動物：閱讀文章理解臺灣特有動物特點，如身長、毛色、習性、生長環境、食物、求偶行為等。
遊戲名稱	動物攝影展
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	閱讀臺灣生物和生態的文章之前，先運用遊戲提升學生對臺灣生態的興趣。以圖片和文字配對的方式，讓學生把注意力集中在動物外觀的描寫，找出正確的圖片
遊戲在課堂中所佔的比例	20/150
遊戲規則	看英文描述找出動物的照片：根據文章描述去找出相關動物的照片，如毛色、形狀、大小等。最先猜出的組別獲勝
遊戲機制	記憶 溝通/團隊合作

	想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 計時/競速 觀察/表演/識別
互動模式	全班分組競爭
英語能力	單字、句型、口說、發音、聽力、閱讀、導覽知識
相關作業	選擇一個自己最覺得臺灣最特別的動物，拍攝導覽影片
可再延伸的相關遊戲和設計	小組進行旁白和戲劇演出，表演動物習性，進行猜謎

教學目標	認識臺南古蹟，提供臺南古蹟的歷史、建築、宗教等背景知識。
遊戲名稱	歷史古蹟之城臺南 Historical Tainan
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	在閱讀英文介紹臺灣古蹟之前，讓學生先玩遊戲認識臺南古蹟特色，利用搜尋景點特色的遊戲，提升興趣和對古蹟的認識
遊戲在課堂中所佔的比例	30/150
遊戲規則	使用市面發售的臺南印象景點古蹟撲克牌，每組同學洗牌後抽出 8 張牌，攤開在桌面。每次各組合作，根據老師的出題找到有相關答案的古蹟牌卡。例如：請找出在明代建的古蹟、道教寺廟、作為學校的古蹟、是西方人來臺建的古蹟、有供奉觀音菩薩的寺廟、在安平區的古蹟、由珊瑚石建造的古蹟、是巴洛克風格的古蹟、日據時代的建築等。同學須找出相關的卡片並大聲念出卡片上的敘述以核對是否符合。符合題目則得分，該張卡片放置於得分區。再由牌堆抽牌，維持攤開在桌面上共有 8 張牌。最後結算哪組得到最多得分牌
遊戲機制	卡牌管理 記憶 溝通/團隊合作 隨機/丟骰子/運氣 想像力/預測/說故事 建築/組合/收集 觀察/表演/識別 代幣/下注/點數
互動模式	全班分組競爭
英語能力	導覽知識
相關作業	選擇三個臺南景點，拍攝導覽影片
可再延伸的相關遊戲和設計	把十張景點卡放置桌面，讓學生自己寫下五組兩兩配對的卡牌和理由。輪流說明自己配對的號碼，如果別人有一樣的配對就可同時得分

教學目標	描述臺南景點特色
遊戲名稱	臺南景點桌遊
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	閱讀完介紹臺南的相關文章後，為加深學生對臺南景點和古蹟的瞭解，教師設計英文導覽臺南景點桌遊，讓同學一起分工合作，找到 48 個臺南景點的英文資訊，自製桌遊進行遊戲。首先教師設計了 48 張牌卡，上面填入臺南的景點的照片和提示。同學必須根據提示分組去找到該景點的中英文名稱，然後根據提示，找到最相關的重要資料，如：古蹟基本資料，如何時建造，何人建造(When, Who, What, How, Where)。同學分組填好資料後繳回，老師確認同學填入的資料是正確的和主要的特色，然後加以修正。接著彩色影印並剪下卡牌，同學在課堂上可以分組玩遊戲。因為牌卡的特色句子只能有列出 5 項，所以牌卡上的內容都是對重要最相關的導覽資訊，在遊戲過程中可以輕鬆學到臺南景點的重要特色
遊戲在課堂中所佔的比例	50/150 遊戲製作 50/150 進行遊戲
遊戲規則	遊戲規則為每人輪流由下而上唸出卡片上的提示，讓同組同學可以一起猜猜看並搶答。猜對則贏得該張景點卡，贏得最多張牌卡的同學為贏家。第二種玩法為使用功能牌蒐集相同特質的景點，譬如蒐集五張老街、五張日治時代建築、五張寺廟卡，或五個博物館。收集到最多完整主題者為贏家
遊戲機制	卡牌管理 記憶 繪圖/紙筆記錄 溝通/團隊合作 想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 計時/競速 建築/組合/收集 觀察/表演/識別 代幣/下注/點數
互動模式	分組個人競爭
英語能力	單字、句型、口說、發音、聽力、閱讀、寫作、導覽知識
相關作業	錄製臺南景點導覽影片
可再延伸的相關遊戲和設計	演出在該景點可以進行的活動，進行猜謎

教學目標	認識臺灣節慶名稱和特色，熟悉節慶英文名稱、特色名稱，練習描述節慶活動的句型
遊戲名稱	節慶桌遊 Festivals
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	教師引導學生閱讀節慶相關文章後，以遊戲提升學生對節慶相關單字和句型的記憶和熟悉度

遊戲在課堂中所佔的比例	50/150
遊戲規則	教師自行設計 7 個節慶共 49 張節慶特色卡和 31 張功能卡，以發問問題的方式向組員索取節慶特色卡，例如： Do you set off firecracker during Chinese New Year? Do you go out at night to see lanterns during Lantern Festival? Do you carry fragrant sachets during Dragon Boat Festival? 獲勝者是收集最完整的節日卡片的玩家
遊戲機制	卡牌管理 記憶 溝通/團隊合作 想像力/預測/說故事 建築/組合/收集 觀察/表演/識別 角色扮演/模擬/拍賣/交易
互動模式	分組個人競爭
英語能力	單字、句型、口說、發音、聽力、閱讀、導覽知識
相關作業	選擇一個自己最喜歡的節慶，拍攝導覽影片
可再延伸的相關遊戲和設計	隨機抽牌，演出在該節慶可以進行的活動，進行猜謎

教學目標	認識臺灣原住民特色和神話
遊戲名稱	臺灣原住民特色和神話
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	在閱讀原住民相關介紹文章之前，玩遊戲以提升學生對原住民部落之服飾、文化、神話故事的瞭解。對原住民特色和文化不熟悉的學生，可以在類似偵探找線索的遊戲過程養常觀察細節的能力
遊戲在課堂中所佔的比例	30/150
遊戲規則	結合使用原來如此和原民部落兩套桌遊。讓學生分組閱讀原住民各族群神話和觀看原住民文化和服飾卡牌，然後尋找相對應的族群神話漫畫。學生必須詳細閱讀各族文化和特色描述，仔細觀察漫畫裡的服飾特色才能正確配對，最先完成的組別為贏家。然後學生再分組報告原住民神話和文化特色
遊戲機制	卡牌管理 溝通/團隊合作 想像力/預測/說故事 謎題/推理/邏輯 觀察/表演/識別 計時/競速
互動模式	全班分組競爭
英語能力	導覽知識
相關作業	根據自己小組分到的原民族群，拍攝介紹影片
可再延伸的相關遊戲和設計	隨機抽牌，演出族群文化和神話，進行猜謎

教學目標	認識與介紹國家公園
遊戲名稱	拼圖閱讀 Jigsaw Reading
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	閱讀國家公園相關介紹前，以文字拼圖遊戲方式，讓學生共同閱讀，合作找出該國家公園景點特色，提升學習動機和樂趣
遊戲在課堂中所佔的比例	20/150
遊戲規則	將國家公園的英文資料剪成不規則狀，分給各組。各組學生須協力分享自己手上拿到部份資訊，拼湊出完整答案，回答問題。最先完成的組別獲勝
遊戲機制	記憶 繪圖/紙筆記錄 溝通/團隊合作 謎題/推理/邏輯 計時/競速
互動模式	全班分組競爭
英語能力	單字、句型、口說、發音、聽力、閱讀、導覽知識
相關作業	拍攝國家公園介紹影片
可再延伸的相關遊戲和設計	演出在該景點可以進行的活動，進行猜謎

教學目標	認識與介紹國家公園
遊戲名稱	跑跑找答案 Run for it
遊戲如何與課程中的其他內容銜接、配合	閱讀國家公園相關文章之前，以分組遊戲的方式導入課程內容，增加學習動機
遊戲在課堂中所佔的比例	20/150
遊戲規則	請學生分組，各組分發和國家公園相關的問題單，將國家公園的資料張貼在牆面，各組派出組員閱讀資料後回到座位將答案告知留在坐位的組員，最先完成任務的組別為贏家
遊戲機制	記憶 繪圖/紙筆記錄 溝通/團隊合作 謎題/推理/邏輯 計時/競速
互動模式	全班分組競爭
英語能力	單字、句型、口說、發音、聽力、閱讀、導覽知識
相關作業	拍攝國家公園介紹影片
可再延伸的相關遊戲和設計	以繪畫方式畫出國家公園的心智圖(Mind Map)

附表 2

問卷全文

第一部份 基本資料

題目	選項	人數	百分比
年級	三年級	30	85.7
	四年級	4	11.4%
	其他（陸生）	1	2.8%
性別	男性	10	28.5%
	女性	25	71.4%

第二部份 學生自評活動過程參與程度

題目	選項	人數	百分比
1. 請問您之前曾經在英文課接觸過桌遊嗎？	A. 是	18	51.4%
	B. 否	17	48.6%

題目	選項	人數	百分比
2. 我喜歡在上課玩桌遊練習英文。	A. 非常同意	10	28.6%
	B. 同意	11	31.4%
	C. 無意見	13	37.1%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
3. 我很享受玩桌遊的過程。	A. 非常同意	11	31.4%
	B. 同意	15	42.9%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
4. 我上課時有積極參與玩遊戲。	A. 非常同意	11	31.4%
	B. 同意	15	42.9%
	C. 無意見	7	20%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
5. 玩桌遊讓我能夠在遊戲期間非常專注地思考。	A. 非常同意	8	22.9%
	B. 同意	16	45.7%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	3	8.6%
	E. 非常不同意	0	0%

第三部份 學生對使用遊戲學習英文導覽的看法。

題目	選項	人數	百分比
6. 我覺得玩桌遊學英文讓我增加學習動機。	A. 非常同意	11	31.4%
	B. 同意	12	34.3%
	C. 無意見	7	20%
	D. 不同意	5	14.3%
	E. 非常不同意	0	0%
7. 我覺得玩桌遊可以增加我對導覽英文的興趣。	A. 非常同意	10	28.6%
	B. 同意	13	37.1%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	4	11.4%
	E. 非常不同意	0	0%
8. 玩桌遊可以減少我對使用英文的焦慮和恐懼。	A. 非常同意	10	28.6%
	B. 同意	14	40%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	3	8.6%
	E. 非常不同意	0	0%
9. 課堂遊習可以增進我和組員的互助和互動能力。	A. 非常同意	14	40%
	B. 同意	17	48.6%
	C. 無意見	3	8.6%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
10. 玩桌遊讓我建立學習英文的信心。	A. 非常同意	8	22.9%
	B. 同意	15	42.9%
	C. 無意見	10	28.6%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
11. 我覺得玩桌遊可以增加我的整體英文能力。	A. 非常同意	7	20%
	B. 同意	17	48.6%
	C. 無意見	9	25.7%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
12. 我覺得玩桌遊可以增加我的口說英文能力。	A. 非常同意	10	28.6%
	B. 同意	21	60%
	C. 無意見	3	8.6%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
13. 我覺得玩桌遊可以增加我的英文聽力。	A. 非常同意	5	14.3%
	B. 同意	19	54.3%

	C. 無意見	9	25.7%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
14. 我覺得玩桌遊可以增加我的閱讀英文能力	A. 非常同意	7	20%
	B. 同意	18	51.4%
	C. 無意見	9	25.7%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
15. 我覺得玩桌遊可以增加我的寫作英文能力	A. 非常同意	4	11.4%
	B. 同意	6	17.1%
	C. 無意見	16	45.7%
	D. 不同意	9	25.7%
	E. 非常不同意	0	0%
16. 我覺得玩桌遊可以增加我對臺灣的瞭解。	A. 非常同意	14	40%
	B. 同意	16	45.7%
	C. 無意見	4	11.4%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
17. 我覺得玩桌遊可以增加我的對導覽英文單字的理解和記憶。	A. 非常同意	12	34.3%
	B. 同意	17	48.6%
	C. 無意見	5	14.3%
	D. 不同意	1	2.9%
	E. 非常不同意	0	0%
18. 玩桌遊讓我可以使用新的英文單字或句型。	A. 非常同意	9	25.7%
	B. 同意	16	45.7%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%
19. 玩桌遊讓我在無意識中就使用了英文。	A. 非常同意	9	25.7%
	B. 同意	16	45.7%
	C. 無意見	8	22.9%
	D. 不同意	2	5.7%
	E. 非常不同意	0	0%

第四個部份 對遊戲進行排序

題目	選項	人數	百分比
20. 請選出五個您最喜歡的遊戲	A. magic 火柴會說話 拼湊出觀光業相關單字的圖片讓同學猜	12	34.3%
	B. 實話實說 認識自己	14	40%

	C. 畫好朋友卡 自我介紹	9	25.7%
	D. 臺灣歷史桌遊 排事件時間	11	31.4%
	E. 臺灣的熱門景點問答 臺灣走透透	18	51.4%
	F. 臺北景點 猜猜我在哪	14	40%
	G. 美食 dobble 搶答美食名稱	21	60%
	H. 這裡面有什麼食材 用美食撲克牌猜美食食材	15	42.9%
	I. 動物攝影展 看英文找出動物的照片	13	37.1%
	J. 臺南印象 古蹟撲克牌	18	51.4%
	K. 猜臺南景點 輪流念出臺南景點特色 讓同學猜	12	34.3%

題目	選項	人數	百分比
21. 請選出您覺得最能幫助您英文學習的遊戲。	A. Amagic 火柴會說話 拼湊出觀光業相關單字的圖片讓同學猜	7	20%
	B. 實話實說 認識自己	16	45.7%
	C. 畫好朋友卡 自我介紹	7	20%
	D. 臺灣歷史桌遊 排事件時間	11	31.4%
	E. 臺灣的熱門景點問答 臺灣走透透	14	40%
	F. 臺北景點 猜猜我在哪	11	31.4%
	G. 美食 dobble 搶答美食名稱	11	31.4%
	H. 這裡面有什麼食材 用美食撲克牌猜美食食材	11	31.4%
	I. 動物攝影展 看英文找出動物的照片	11	31.4%
	J. 臺南古蹟撲克牌	14	40%
	K. 猜臺南景點 輪流念出臺南景點特色 讓同學猜	11	31.4%

題目	選項	人數	百分比
22. 請選出最能幫助您增加導覽知識的桌遊。	A. magic 火柴會說話 拼湊出觀光業相關單字的圖片讓同學猜	8	22.9%
	B. 實話實說 認識自己	6	17.1%
	C. 畫好朋友卡 自我介紹	4	11.4%

	D. 臺灣歷史桌遊 排事件時間	17	48.6%
	E. 臺灣的熱門景點問答 臺灣走透透	25	71.4%
	F. 臺北景點 猜猜我在哪	23	65.7%
	G. 美食 dobble 搶答美食名稱	9	25.7%
	H. 這裡面有什麼食材 用美食撲克牌猜美食食材	9	25.7%
	I. 動物攝影展 看英文找出動物的照片	8	22.9%
	J. 臺南古蹟撲克牌	20	57.1%
	K. 猜臺南景點 輪流念出臺南景點特色 讓同學猜	15	42.9%

第五部份 開放式問題：

23. 您覺得課堂遊戲對學習英文有何幫助?
24. 您覺得玩遊戲最好的好處是什麼?
25. 您覺得在玩遊戲時有什麼困難?